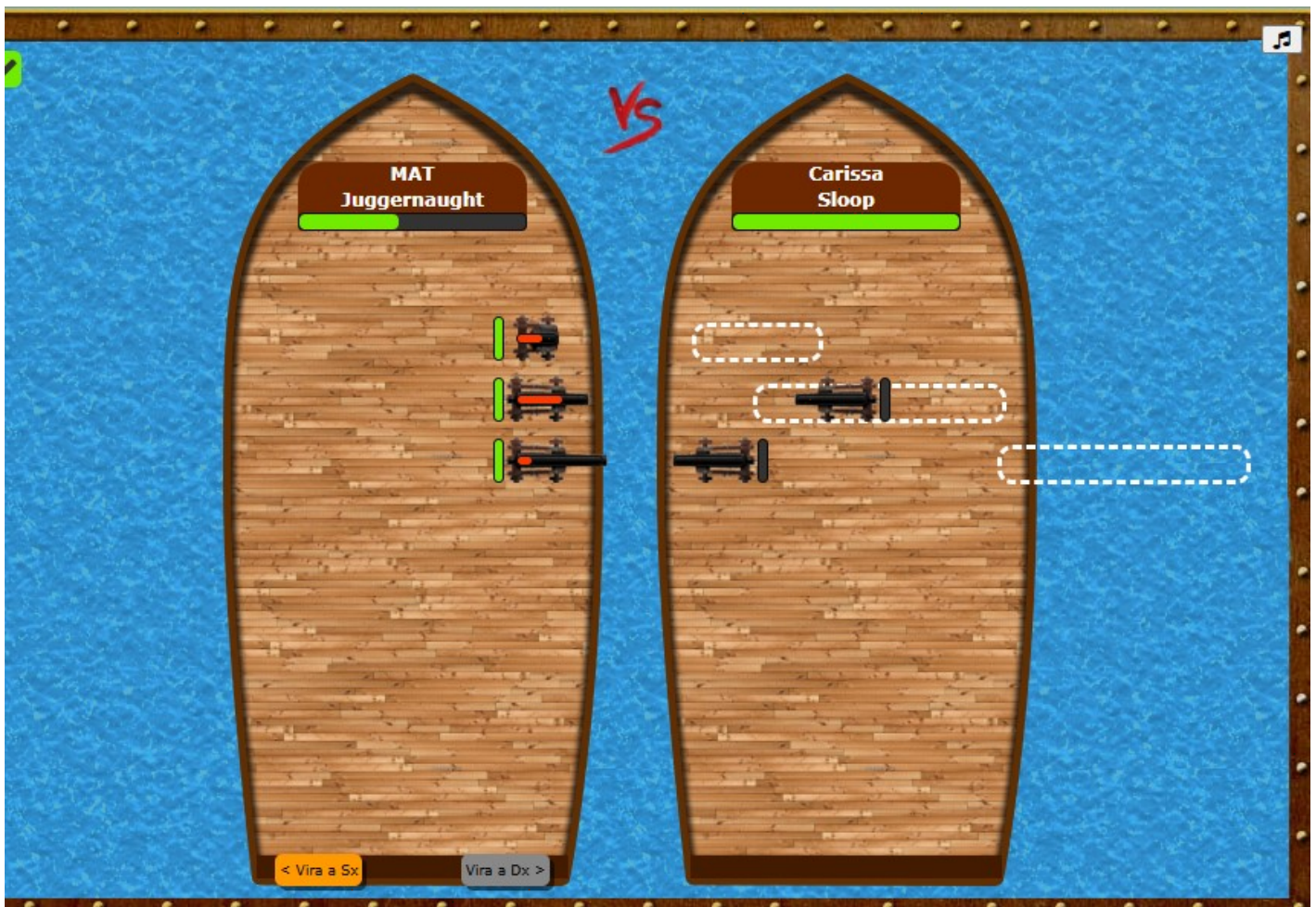


Introduzione

I combattimenti si svolgono quando due navi si trovano sullo stesso tile (quadrato) in mare. A questo punto comparirà un cannone nel menu del tile, cliccando si darà inizio al combattimento contro l'altro giocatore.

Si aprirà una schermata di avvio del combattimento durante il quale il server carica tutto il necessario.

La plancia di combattimento



La nostra nave sarà sempre quella sulla sinistra, mentre la nave nemica sarà sempre quella sulla destra.

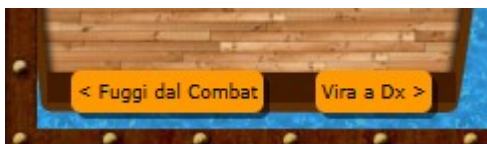
Al contrario del vecchio sistema di combattimento di PiratesWar, questi combattimenti si svolgono realtime, ovvero senza i round di combattimento.



La barra delle informazioni

La barra con il nome del giocatore, Il nome della nave E sotto la barra degli hp dello scafo.

Una volta a zero la nave è considerata distrutta e termina il combattimento.



I comandi di spostamento della nave

Tramite questi comandi è possibile muovere la nave a destra e sinistra aumentando e diminuendo la distanza e di conseguenza si sposteranno le zone dove le proprie armi spareranno.

Spostando la nave verso il bordo di sinistra sarà possibile fuggire dal combattimento e tornare alla navigazione spostati di 1 Tile.



Il Timer di combattimento

Il combattimento avrà una durata massima di 5 minuti durante i quali si potranno spostare cannoni e navi ed eventualmente anche fuggire.

Al termine del timer, il combattimento verrà terminato in automatico.



La Fuga

Quando una nave entrerà in zona di fuga, verrà mostrato il timer di 8 secondi. Durante questi 8 secondi sarà possibile tornare verso il centro per annullare la fuga.

Una volta che il timer arriverà a 3 secondi dalla fuga non sarà possibile annullare l'operazione.

Revision #3

Created 27 January 2025 19:44:57 by Admin

Updated 27 January 2025 19:58:20 by Admin